# PHOBOS



NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 67, onsdag 13. november 1991

## Redaksjonelt

Endelig - ENDELIG - har vi fått et bevis på at Phobos er RESPEKTERT og TRENDSETTENDE blant norske spillere. Les det fantastiske vitnesbyrdet på siste side!

Fra det som har skjedd, må vi spesielt trekke fram EXTRA-CON (Oslo-Trondheim-Oslo), som ble en stor suksess, med videoprogrammet og "Predator 2" som høydepunkt.

Når det gjelder det som skal skje, ryktes det at forberedelsene til Arcon 8 går glimrende, med hyppige møter spekket med fruktbare struktur-, bonus- og maktdebatter. Målet er 1.000 deltakere på Arcon 8!

Til slutt takker vi Herman, som ikke skrev et lengre innlegg enn at det ble blass til en *ROTTE* også i dette nummer av Phobos.

EXTRA CON '91

I DAG — TRONDHEIM



I MORGEN — VERDEN

## Dessuten vil vi ha spalter fra ... + ...+ PR-sjef.

*Hei, vent et øyeblikk, det er jo meg, jo! Hva; hvordan; hei, vent litt; jeg vet jo ikke noe om sånt; jeg kan vel ikke skrive noen spalte, vel...*

Her (i denne spalten, med andre ord...) kommer jeg til å skrive om PR og PR-aktiviteter.

I dag har jeg tenkt å ta for meg **SOFT**-analysen. (SOFT = Strenghts, Opportunities, Faults, Threats)

SOFT-analysen er et verktøy til å kartlegge organisasjonens stilling i dag, som et grunnlag for å legge planer.

Eksempel på SOFT-analyse:

**SOFT - ARES**

**Strenghts ): styrker:**
* Erfaring og kunnskap om spill.
* Billig middag.
* Program

**Opportunities ): muligheter:**
* Økende interesse for Rolle- og brettspill.
* Fritidstilbud for ungdom forsvinner - "konkurrentene" faller bort.

**Faults ): Indre problemer:**
* Internt miljø - Hvordan vi tar i mot nye (og gamle) medlemmer.
* Vask.
* Framtidssyn - De fleste medlemmene tror ikke at Ares kommer til å fortsette å eksistere på middels lang sikt (1-3 år).
* Begrensede ressurser.

**Threats ): Trusler:**
* Medlemmene forsvinner.
* Lokal-problemet.
* Ingen har hørt om oss.

(Og hvor skal jeg plassere prisen, kr 5,-/ gang?)

Mulighetene for vekst er store. Mye større enn hva vi kan ta vare på. Likevel forsvinner medlemmene. Hvorfor?

Miljøet:
Hvis foreningen skal overleve, må vi legge om stilen. Vi må ta bedre vare på hverandre, og på nye, interesserte mennesker som kommer hit.

Det er greit nok med et røft miljø, men vi behøver vel ikke nødvendigvis opptre mer usivilisert enn Djengis Khan..?
Se det i øynene - vi kunne skremme fanden på flatmark.

Vask - er ett større problem enn nødvendig, fordi vi er så fordømmade negative.
Framtidssynet - er et resultat av miljøet, mer enn det fallende medlemstallet.
Ressursene - vil bli større hvis vi klarer å bedre miljøet.

Medlemstallet synker, fordi miljøet er dårlig.
Lokal-problemet kan løses, hvis alle legger bredsiden til.
Ingen har hørt om oss, fordi medlemmene ikke er stolte av sin forening. Word-of-mouth er den mest effektive informasjonskanal.

**Hvilket inntrykk ønsker vi å gi nye medlemmer?**

1. Vi spiller for å ha det gøy.
2. Vi har det trivelig her, også når vi ikke får spilt.
3. Det er ikke en uoverstigelig terskel å lære reglene til et spill, selv om regelheftet er tykt, og skrevet på engelsk.

*Herman Ellingsen*



# EXTRA CON'91

Årets busstur til Trondheim for å få med folk på HEXCON m.m. ble en stor suksess sett med våre øyne, ikke minst fordi vi denne gang lanserte noe helt nytt innen norsk spillkultur: EXTRACON! Denne kongressen-i-kongressen gjorde at selv om ankomst Trondheim også denne gang ble litt etter offisiell turneringsstart på HEXCON, så var det alltid noe å ta seg til for turdeltagerne våre. EXTRACON avhold Axis & Allies-turnering, Terrorist-turnering, Junta-, Cyberpunk- og Diplomacy-spilling, og ikke minst vårt geniale videoprogram. Noe slikt hadde flere av oss savnet på tidligere Hexconer, så her gjorde vi virkelig litt for å utvide tilbudet; det var generøst åpent også for andre enn EXTRACONs medlemmer. Riktignok ble det kanskje litt mye for enkelte at "Predator 2" ble vist ca. fem ganger i løpet av helgen, men ettersom det stadig strømmet til nye masser som ville nytte dette filmkunstneriske mesterverk, var det vanskelig for videoansvarlige å si nei...

Men for å starte i den (kronologisk) korrekte enden: Årets buss var leid fra et turbilselskap som hadde adgang til mer enn ett kjøretøy, og dermed oppsto det selvsagt heller ingen tekniske komplikasjoner ved avreise. Eneste problem var å lokalisere bussen, og etter litt ringing til utleiefirmaet fikk vi fastslått at det var den eneste av alle bussene på terminalen som vi ikke hadde brydd oss med å sjekke ("...den der står jo i helt i feil ende av plassen."). Dessverre -- eller heldigvis om man vil, men denne gang var ikke Tomas M. med på hverken opp- eller nedtur (han var en av de mest utpregede svikerne, dvs. de som fant en mer eller mindre god grunn til å tegne seg på listen, forlede stakkars undertegnede til å bestille en buss til 7500 kr., og så trekke seg igjen (Tomas reiste med toget; andre svikere gadd ikke å dra innom Hexcon engang, selv om de var på fylletur til Studenteruka...) -- vel, dessverre var det imidlertid ikke video ombord i bussen. Dermed kunne vi ikke ha det opplegget med film underveis som var en stor suksess ifjor; derimot ble altså videoen vår i Trondheim en skikkelig suksess!

Bussen viste seg også å mangle vinterdekk på forhjulene, noe som sjåføren tok riktig tungt, og som bidro til at vi ble en smule forsinket underveis på det glatte føret. Dette til tross for at vi ikke var mer enn 1 (én) time forsinket ut av Oslo; når vi tar med i betraktning at dette inkluderte tiden det tok å få ombord Geir Aaslid og et kvart tonn handelsvarer i Kristian Augusts gate, samt å plukke opp Sten-Hugo på Trondheimsveien, skjønner man hvor utrolig kjappe vi var iår. Det kan jo være en viss sammenheng med at antallet svikere iår var større enn noensinne, og at vi dermed faktisk hadde et lavere deltagertall enn i '89 og '90; det var desto hyggeligere at selve transportetappene gikk

riktig så bra, med forsinkelsen fredag kveld som eneste unntak. Og den medførte tross alt denne gang bare at vi ankom kl. 2100, ikke 0030 som ifjor...

Selvsagt ble det avholdt en ALVCON 2, selv om de tekniske forutsetningene for en sneballkrig ikke var der. Og enda mer tradisjonelt ble det avholdt en "Extreemely Simplified Basic Nuclear War" i Venbakken-regi på veien oppover; der deltok som vanlig de aller fleste passasjerene. Resultater fra kongressen vår må man tradisjonen tro vente til neste nummer for å få; ikke har vi så mye å by på fra HEXCON heller. Men uansett kan vi fastslå at EXTRACON lykkedes med sitt forsett: Ved ankomst til Tyholt kom vi kjapt igang med programtilbudet; avviklingen gikk greit, og ble t.o.m. støttet av lokale krefter (TV'en vi hadde tatt med, var bare en 14-tommer, og plutselig utpå lørdagen hadde den gjennomgått et "Metamorph"-spell og blitt til en Tandberg noenogtyve-tommer, faktisk nostalgisk lik undertegnedes hovedskjerm hjemme (som tilhører familien, og som det ikke er tilrådelig å ta med til Trondheim). Stor takk til ansvarlige, Rolf Morten Schjetne.

HEXCON som sådan var forbedret fra ifjor, og de fleste av de trofaste som var med syntes å like seg godt. Dette skyldes selvsagt ikke minst EXTRACON, men trønderne hadde faktisk også gjort sitt for å forbedre opplegget. Dessverre inkluderte denne forbedringen ikke PR'en, som vel var svakere enn noen sinne -- selv om de denne gangen var kjappe med å få ut info, og flinke til å sende den til klubbene i Oslo, begynner man jo å lure når man får høre at folk fra andre spillmiljøer i Tronheim enn Hexagon påsto de ikke hadde hørt om kongressen engang! Eller når Avalon visstnok ikke hadde fått noen brosjyrer i det hele tatt... Ihvertfall var netto antall deltagere dårligere enn ifjor, da det vitterlig kom under 100; iår kan det neppe ha vært snakk om mer enn ca. 80-90 stk., og det er lite, med den tradisjonen og det opplegg som man kjører (og når man vet at en del folk som ikke var der ifjor dukket opp igjen: F.x. herrene Thoresen og Aaslid). Svært mange av de som var med på Hexcon for første gang i 1990 fra Oslo, sa "Nei takk, vi er ikke fristet til å gjenta den kongressen" da vi spurte dem.

La oss håpe at erfaringene med årets tur ihvertfall får alle som var med til å skrive seg på neste høst igjen, ellers kan det spøke stygt for neste års busstur. 400 kr. er nok det meste man kan ta for et likt reiseopplegg, og vi for vår del hadde helst sett at så mange meldte seg på at prisen kom ned i under 300. Skulle det bli aktuelt, kan det jo godt hende at en ny og forbedret EXTRACON kan få opp deltagertallet. For uansett hva hexagnomene ellers måtte mene om sine besøkende fra Oslo (og noen av dem var jo riktig vennlige, og kjøpte t.o.m. EXTRACON-t-skjorten vår) er det ihvertfall ikke tvil om at de par-og-tyve på bussen vår utgjorde betydelig mer enn fjerdeparten av brutto inngangspenger for årets HEXCON (siden svært få av de som kom med denne gangen var forhåndspåmeldt, ikke minst takket være en forhåndspåmeldingsfrist pr. 1. oktober). Den som fortsatt drar på kongresser får se hvordan dette vil slå ut neste år...

- Johannes H. Berg

---

Hallo!
Dette brevet er fra en rollespiller i Indre Sogn, rettere sagt Lærdal. Grunnen til at jeg skriver dette er at vi skal arrangere en slags mini-mini-con for alle spillende i Indre Sogn. Dette skjer for andre gang, og navnet blir derfor ISCON II. Det går av stabelen 5-7 desember.

For å sprite opp samlinga tenkte jeg å informere om postspill - PBP. Fordi jeg ikke driver med PBP, skriver jeg nå til deg fordi jeg tror at du i alle fall vet om noen som driver med det, og kunne sende meg en del info om saken. Og om du har noen tips/metoder på hvordan jeg kunne arrangere en PBP for de her inne - hvilke spill egner seg, hva slags utstyr trenger man. osv.

Videre kjøpte jeg diverse nummer av Phobos på Arcon 7. Megablekke! Jeg vil derfor melde meg inn i Ares slik at jeg får lese den og delta i alle kule PBP-spilla der i. Kan du sende meg postgiroblankett også?

Jeg ville være veldig taknemlig hvis du fikser dette!

Ærbødigst hilsen fra:
Are-Harald Brenne
5890 LÆRDAL
tlf. (056)66443

Her er altså det i redaksjonelt omtalte brevet, som beviser Phobos, suverene stilling i norsk spillfanndom.

# STRAD (og vennene hans)!

Reportasje fra et rollespill? Hvordan skriver man noe sånt? Er det noen vits i det? Er det gøy?
Vel, jeg kan jo prøve. Hvem vet, hvis dette lykkes, kanskje jeg prøver igjen, en eller annen gang, hvis jeg får tid...

Vi rekapitulerer raskt. (Det betyr at jeg bare tar med viktige hendelser, og slikt.)

For å begynne med begynnelsen: Jeg ramlet ut av et speil, og inn i kampanjen. Vi har siden løpt rund for å redde verden, oss selv, og alle som kunne betale for å bli reddet. (Jeg forstår ikke disse dragene. Hvorfor kaster de seg over oss? Kunne de ikke bare betale oss, la oss si, "ett passende vederlag", så kunne vi redde dem, isteden for å drepe dem? (Jeg har sagt det før, og jeg sier det igjen: Hvis du er så dum å hoppe på meg, mens jeg står med våpen i hånd, så får du ta følgene selv!))

Før trodde jeg ikke helt at det fantes noen Guder, men jeg måtte jo gi meg når Gudene ga seg til å vandre rundt på jorden. (En heller dødelig opplevelse for Gudene. Flere av dem døde, deriblant Mystra. (Skulle ikke guder være ganske udødelige??? Eller har jeg misforstått noe?))

Vel, nok rekapitulering. Til STRAD.
Strad kidnappet den skjønne Prinsesse Nacacia, (En bruderøver! Hva gir du meg?) og tok henne med til sitt slott, for å gifte seg med henne. (Det var iallfall hva han sa til meg...(Ja, jeg spurte...)) Vi fulgte etter, (Ravenloft? Hva, og hvor, er det?) og gjennomsøkte slottet hans. Selvfølgelig traff vi Strad, vi hadde en hyggelig (etter forholdene) samtale med ham. Han var mistenkelig lite negativt innstilt til at vi skulle lete etter prinsessen.

I slottet fant vi Gertrude (en "Jomfru I Nød"), og rotet bort dvergen Mygelbrot. Det siste var ikke et stort tap. Han har det med å drikke litt i meste laget, noe som gir rangeren Twintulas litt for farlige ideer. (Twintulas tåler ikke alkohol, i motsetning til Mygelbrot. Les videre: Les om Rangeren Twintulas Armagins triste skjebne.)

Da har vi endelig kommet til bussturen. (Nei, ikke i rollespillet. Vi var en tur i Trondheim, på Extracon-91. (Trønderne holdt visst på med ett arrangement de kalte Hexcon, men det merket vi ikke mye til (Hvordan skal vi få lurt inn en X i Arcon? (ARXCON? eller ARXON? Hmm.. )) På vei hjem (med buss) spilte vi rollespill. (Mer eller mindre uten terninger. (Jeg savner forresten pennalet mitt. Det var grønt, og i skinn. Har noen sett det? )))

(Kan han ikke skrive en setning uten en parentes eller tre? (Nei. Jeg har nettopp lært å lese og skrive. Jeg vet ikke hvordan jeg uttrykker meg klart og tydelig (-Dessuten er jeg en typisk dataprogrammerer og bitfikler. (Vet du hva det vil si å flippe på en linje? Ikke? Du vet, når du kryper langt inn i PC'en, og setter en bit til høy og/eller lav for å kontrollere at maskinen gjør det den skal gjøre i en hver situasjon?) Så dere får unnskylde de mange og (u)-oversiktlige parentesene. (Jeg burde jo ikke bare unnskylde meg sånn, men...(Vel, dere ser jo hvordan det har blitt.()))))

Som sagt: Vi sitter på en buss, på vei hjem fra kongress i Trondheim. Vi er trøtte, og vil sove. Vi finner ett trivelig sted å sove, og legger oss til rette. Snart blir vi vekket av en flokk kjempeedderkopper, som raskt viste seg ikke å være helt virkelige. Vi finner snart ut at Strad ikke liker at vi sover i slottet hans, så vi prøver å gå ut. Uheldigvis er porten låst.
- Burde vi ikke spørre Strad om hjelp? Hvis det er sånn å forstå at han ikke liker at vi strener rundt i slottet hans, så burde han jo kunne slippe oss ut?
- Neeei!
- Nåvel, da. Jeg mener bare, hvis han slipper oss ut, så slipper vi å ødelegge porten, og dermed slipper han å reparere porten etter oss.
Så vi varmet opp porten hans. Og vi fuktet den. Og vi pustet på den. Og så gikk vi ut.

Og bussen kom hjem. Den stanset utenfor lageret til Geir, sånn "round 'about midnight".

- Dere kan ikke sove her.
En ung jente sto foran oss, et menneske. Kan hun ha vært 15?
- Hvem er du?
- Det vil jeg helst ikke si noe om. Kan jeg slå følge med dere?
- Hm. Hvor kommer du fra?
Murky er, som vanlig, overmisstenksom på de gale tidspunktene.
- Shalowdale, i Forgotten Realms. Kan jeg slå følge med dere?
- Vi har til hensikt å legge oss til å sove her nå, men hvis det er greit for deg, så...
- Det er greit for meg. Men det er kanskje verre for dere.

Neste natt ser Gertrude sitt snitt til å vise sitt sanne jeg. Hun slo seg sammen med en flokk vampyrer, og gikk til angrep på oss. Der ser du hva takk du får, når du prøver å redde en jomfru i nød!
Denne ukjente jente fra skogen redder oss ut av knipa, med relativ letthet.

Den alltid mistenksomme Murky slår til igjen.
- Hvem er du, egentlig?
- Det er best for deg ikke å vite det...

På ny skal vi gå inn i slottet. På ny skal porten smelle igjen bak oss. Men denne gangen bestemmer vi oss for å prøve hovedinngangen. Like innenfor finner vi en låst dør, med felle og alt. Kim Novac prøver å dirke den opp, men blir stukket i fingeren.
- Jeg blir alltid stukket i fingeren når jeg prøver å dirke opp dører.
- Du burde bruke fingerbøl.
- Ja, det var kanskje en idè...
Vi kom inn i speilsalen, og der sto Strad, omgitt av speilbilder av seg selv.
- Dette stemmer ikke helt. Vampyrer synes jo ikke i speil.
- Er dere her fremdeles?
- Denne vampyren ser du i speil. Det ser jo du og.
- Ja. Vi har kommet for å befri Prinsesse Nacacia. Hvis vi får henne med, så skal vi gå vår vei igjen.

- Men er han vampyr?
- Nei! Dere får henne aldri med herfra. Og våg dere ikke inn i dette rommet.
Strad forsvinner. Og litt etter forsvinner speilbildene av ham. Det er forresten noe kjent med de speilene. Jeg tror jeg har ramlet ut av et slikt før...

- Er det noen hemmelige dører her?
- Ja! Bag mej.
- Speilet svarer! Et speil som kan snakke? Hva slags tull er dette?
- Ja, glart jei gan de.
- Et speil med talefeil...
- Jeg er superintendent - nei - superintelligent!
Ja, sikkert. Til speil å være...
- Kan du svare på noen spørsmål?
- Ja. Jei ved alld. Nedden.
- Hvor er Prinsesse Nacacia?
- Vet igge.
- Hvor er Strad?
- Dalt - nei - kalt rontrommet - tronrommet. Hva vil dele med ham?
- Vi skal drepe ham.
- Ge trår igge - det går ikke.
Det verste er at speilet fikk rett.

Vel, vi overlot speilene til å snakke med hverandre, og gikk.

Gulvet falt sammen, og vi ble overfalt av tusenbein. Disse forvokste tusenbeinene klarte å paralysere flere av oss, før Murky klarte å få "nesten" alle til å forsvinne i en ildkule. Resten var raskt unnagjort.

Jeg bør vel ta med at vi fant pappaen til Gertrude i en fengselscelle. Som hevn for datterens svik lot vi ham sitte der og råtne. Nå var riktignok Twintulas av en annen mening, men ham om det...

Vi fant et sverd. Et snakkende sverd. Sverdet gråt og bar seg sånn, så jeg forbarmet meg over det. Nå har jeg det med å snakke med ting som helst ikke burde svare tilbake, og det er jævla irriterende når de svarer likevel. Dessuten har jeg fem sverd fra før av. Men det var jo ingen andre som ville ha det, og vi kunne jo ikke la det ligge igjen her og gnåle, kunne vi vel?
- Dere kan ikke la broren min ligge igjen her!
- Broren din? Mener du? Er dvergen her? Å nei! Mygelbrot!
Mygelbrot lå og purka, og vi måtte drasse ham med.

Bryllupsmusikk.
Vi kommer inn i en sal. Der er Strad i ferd med å gifte seg med Prinsesse Nacacia. Den unge piken vår bryter inn i seremonien, og tar med seg Prinsessen og oss andre til et romskip. Det hele går litt for fort til at vi kan forstå hva som foregår.

Vi innser raskt at vi har vandret sammen med Mystra de siste par dagene.
Men var ikke hun død? Jeg forstår meg ikke på sånt.
Vi blir ført inn til Ao.
- Javel, sjef, sier Ao, og legger på røret
???????????????

Sjef?????

Røret?????
Hvilket rør?
Hva slags rør?

Jaja da.
Det er ikke min sak hva gudene tar seg til.

Så vi får da vår tilkommende belønning, og beskjed om å frakte Prinsesse Nacacia hjem, samt å eliminere porten til Ravenloft. Utstyrt med en ring, og instruksjonsbok, gjennomfører Murky den enkleste delen av oppdraget. Porten forsvinner, fjellet raser sammen, og noen drager ryker med i dragsuget.

Vi finner leiren, ikke slik vi forlot den, men som før vi ble angrepet. Vi forstår for sent at det bare er en illusjon, og blir angrepet av en vandød drage. Den puster, dessverre, på Twintulas, med det naturlige resultat at Twintulas dør på seg. Den vandøde drage dør jo selvfølgelig også en gang til. Men det er ikke mitt problem. Det var ikke engang min skyld.

Prinsessen blir brakt trygt til sin far, vi blir behørig adlet, og Kim løper sin vei.

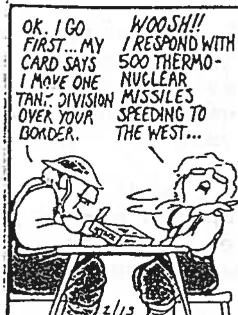
Og til slutt: En presentasjon av alle karakterene, med nye, uprøvde og uvante titler:

Lord Arlen Calvan - en stolt kriger.
Lady Arilena Hashilini - enda en stolt kriger
Lord Murky - En mistenksom og forsiktig magiker
Lady Kim Novak - En kriger, tyv og magiker. Og hva hun gjør når hun ser sitt snitt til det, det vil jeg ikke vite engang.
Lady Richard - en skogens prest.
Lord Mygelbrot - En dverg, en kriger som gjerne vil bli magiker, en pest og en plage som drikker seg full og synger dårlige drikkeviser.
Twintulas Armagin - En ranger, som vi ikke skal si noe stygt om, av respekt for de døde.

Gikk det bra? Fungerte det? Har du noen kommentarer? Da bør du kludre det ned - på en rull dopapir! - på et postkort! - på baksiden av Phobos! og levere det til redaksjonen.

*Herman*

**BLOOM COUNTY** by Berke Breathed













Redaksjonen vil på det sterkeste fordømme denne oppfordringen til å ødelegge dette vakre eksemplaret av Phobos!